

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kultuurhariduse osakond
Huvijuht-loovtegevuse õpetaja õppekava

Andri Viinalass

**DRAAMAMETOODIKA KASUTAMINE MÄKSA VALLA NOORTE NÄITERINGI
LOOMISEL**

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Katrin Nielsen,
Rakendusteatri lektor

Kaitsmisele lubatud
(juhendaja allkiri)

Viljandi 2014

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. DRAAMAÕPPE EFEKTIIVSUS	6
1.1. Draama eesmärgid	7
1.1.1. Draama töövõtted	8
1.1.2. Mäng.....	9
1.1.3. Rollimängud.....	10
1.2. Draamatöö kavand	10
1.2.1. Draamatöö kavandi koostamise põhimõtted.....	11
1.2.1.1. Põhjus, miks soovisin viia läbi draamametoodika koolituse	12
1.2.2. Refleksiooni olulisus.....	13
1.3. Sihtgrupi kirjeldus ja ealised iseärasused	13
2. DRAAAMAKOOLITUSTE TEGAVUSKAVAD JA ANALÜÜS.....	15
2.1. Esimese päeva draamategevuste kava.....	16
2.1.1. Juhendaja kommentaar päevakavale	18
2.1.2. Koolitusprotsessi analüüs	18
2.2. Teise päeva draamategevuste kava	21
2.2.1. Juhendaja kommentaar päevakavale	23
2.3. Grupi tagasiside koolitusele	25
3. REFLEKTSIOON.....	27
KOKKUVÕTE.....	31
KASUTATUD MATERJALID.....	33
Lisad.....	34
Lisa 1 Koolituse eelarve	34
Lisa 2 Juhendaja tegevuskavad.....	35

Lisa 3 Draamalepe	37
Lisa 4 Eneserefleksiooni juhend	38
Lisa 5 Draamametoodika koolituse videosalvestus.....	39
Lisa 6 Ühe täiskasvanud lapsevanema tagasiside draamakoolitusele	40
RESÜMEE	41

SISSEJUHATUS

Loov- praktilise lõputöö teema valikul lähtusin isiklikust huvist draamametoodika kasutamise ja efektiivsuse vastu. Minu soov oli rakendada enda koostatud draamategevuste kava ja seda koolituse juhendamisel kasutada ning seejärel analüüsida antud tegevuskava tulemuslikkust. Tegemist oli minu esmakordse juhendamisega draamametoodika koolitusel.

Valisin draamametoodika tutvustamise ja kasutamise selle tõttu, et õppides TÜ Viljandi Kultuuriakadeemias huvijuht-loovtegevuse õpetaja erialal (2010-2014), tutvusin esmakordselt just seal draamametoodikaga ja erinevate tövõtetega järgnevates ainetes: draamaõpetus, foorumteater, improvisatsioon, sõnaline eneseväljendus, lõimuv teater, füüsiline eneseväljendus. Mõistsin kui kaasahaarav ja mitmekülgsete kasutusvõimalustega antud valdkond on. Tegeledes ise harrastusnäitlemisega täheldasin efektiivset võimalust draamametoodika kasutamist rolli ja teksti analüüsimisel. Samuti mõistsin, et draamametoodika on tulemuslik viis äratada noortes näitlemishuvi.

Töö praktilise osa viisin läbi 11 Melliste noorega vanuses 7-26 aastat, 20. ja 21. märtsil 2014 aastal Melliste Algkool-Lasteaia väikeses saalis. Koolituse läbiviimiseks oli oluline avar ruum ja liikumisvõimalus.

Koolituse eesmärk oli tutvustada noortele draamametoodikat ja seeläbi teadvustada antud valdkonna kasutusvõimalusi. Antud töö eesmärgiks on välja selgitada, kuidas draamametoodika mõjutab arusaama näitlemisest, huvi tekitamist harrastusteatri vastu ja milline on koostatud draamategevuste kava praktiline väärtus.

Käesoleva töö peamine ülesanne oli koostada praktiliselt kasutatav draamategevuste õppekava vanuserühmale 7-26 aastastele. Teooria põhjal koostatud tegevuskava alusel viisin läbi praktilise draamametoodika koolituse ja seejärel analüüsisin tegevuskava tulemuslikkust püstitatud eesmärkide saavutamisel.

Töö on struktureeritud järgnevalt:

Esimeses peatükis „Draamaõppe efektiivsus“ tutvustan draama tövõtteid, eesmarke. Selgitan mängu olulisust draamaõppes. Toon välja draamatöö kavandi koostamise põhimõtted ja draamategevuse reflektsooni olulisusest.

Teises peatükis „Draamakoolituse tegevuskavad ja analüüs“ seletan lahti draamategevuse kavade koostamise põhimõtted, analüüsin läbiviidud tegevusi ja hindad kavade efektiivsust arendu suhtes.

Kolmandas peatükis „Draamakoolituse analüüs“ analüüsin draamakoolituse kulgu ja mõju osalejatele. Toon välja draamakoolituse plussid ja miinused, tegevuskava rakendamise tugevad ja nõrgad pooled ning analüüsin ennast kui draamategevuse kava koostajat ja draamakoolituse juhendajat.

1. DRAAMAÕPPE EFEKTIIVSUS

Draama õpetavat ja õppimisele motiveerivat mõju on kasutatud hariduses juba üle poole sajandi. Nüüdseks on Eestisse jõudnud ja neid rakendatud, kuid on ka siin kohapeal tekkinud mitmesuguseid rakendusteatri vorme (foorumteater, luguteater, teadusteater, haiglaklounid, kohapõhised teatripraktikad, impropraktikad, rituaalsed etendamisid jne.) Rakendusteatri vormide kaudu rakendatakse draamat isiksuse ja kogukonna arengu huvides, personaalse ja ühiskondliku teadvuse avardamiseks nii hariduses, sotsiaalalal, noorsootöös, kui tervishoius. (Schihalejev 2012, lk 12)

Draamaõpetuse üheks mõjuvaks rolliks on isiksuse kujundamine. Draamaõpetusega on inimesel võimalik arendada erinevaid võimeid emotsionaalsel, füüsilisel ja intellektuaalsel tasandil. Näidendit õppides kasutab näitleja enda keha, südant, kui ka pead.

Maret Oomer on öelnud, et näidend eeldab tööd nii teksti-, keha-, südame- kui ka peaga. Seega saame rääkida pea, südame ja käe vahelisest kolmnurgast, mis peab toimima, et ideesid, kogemusi ja mõtteid läbi tunnetada. (Oomer 2001)

Nielsen, Hein ja Owens kirjeldavad, et draama töövõtteid saab kasutada nii uue info sissetoomiseks, kui ka konteksti loomiseks. Tihti toimivad need jutulõime või intriigina. Draamavõtted loovad osalejatele võimalused mõtteid, tundeid ning arusaamisi peegeldada ja aitavad draamatööd reflekteerida, spontaanselt sündivaid, emotsioonidest ja pingetest laetud tegevusi teadvustada, ladestada ja analüüsida. (Schihalejev 2012)

Katrin Nielsen toetub oma artiklis „Õppimine ja õpetamine draamaprotsessis“ („Õnnestav õpetus“ 2010, lk 14) Owensile, kus ta kirjutab, et draamaprotsessis osalemine arendab inimest tervikuna, aitab tal paremini toime tulla.

Owens (Owens ja Barber 2014) toob välja neli põhjuste kategooriat, miks kasutada draamat:

1. Väärtustel põhinev – See, et inimene tahab väljendada oma väärtusi kunstivormides ja kujutlusmängus on üldinimlik vajadus. Selline lähenemine annab lastele ja täiskasvanutele võimaluse mängu tõsiselt võtta ning luuakse mõjuv õppimisvorm.

2. Pragmaatiline – Draamatööd on tehtud lasteaialastega, koolilastega, riskinoortega, kinnipeetavatega jne. ja on tõestatud, kui tõhus ja motiveeriv on draamatöö.

Väidan ka enda kogemustest, et draamatööd tehes tunnen end pingevabalt ja mõistan ülesandeid paremini.

3. Empiiriline – Draama arendab keelt ja kõnet, julgust ja enesekindlust. Kuna tegemist on aktiivõppega, siis parandab nii inimsuhteid kui ka arendab suhtlemisoskust ja eneseväljendamise oskust. Draama on õppimine tegevuse kaudu.

4. Poliitiline – Draamaprotsess on õppijakeskne õppimine ning draama edendab tugevalt õppimiskultuuri. Draamaprotsess on omamoodi sotsiaalne ja kollektiivne kunsti vorm. Draamaõpetust analüüsides näeme, et tegemist on nii demokraatliku ja samas kriitilise tegevusega. (Owens ja Barber 2014, lk 8)

1.1. Draama eesmärgid

„Mõistega „eesmärgid” viitame me draamaõpetajapüüdlustele konkreetsetes draamatöös“ (Owens ja Barber 2014, lk 24).

Juhul kui rühmaga töötades ei panda kohe alguses selgeid õpiväljundeid ja eesmärke paika, siis võivad sellest tekkivad arusaamatused pidurdada draamaloo arengut (Owens ja Barber 2014, lk 24). Näiteks kui käsitletakse koolivägivallaga seotud teemat ja osalejate vahel jagatakse rollid. Kui nüüd juhendaja ei maini, et oluline pole elutruu esitus ja näitlejameisterlikkus, vaid üksnes mõtte, hääle ja liikumisega tegelase suhtumist väljendada, võib rolli mängimine osaleja jaoks olla üpris ebameeldiv. Tulemus võib olla ka vastupidine, et osaleja tahtis just teha võimalikult elutruud rolli, kuid juhendaja ei lase seda teha. (Owens ja Barber 2014, lk 24)

Selliseid olukordi peab juhendaja kiirelt märkama ja tegutsema vastavalt olukorrale. Kui osaleja peaks tundma ebamugavust rolli tehes, siis ei suudagi ta seda rolli tõsiselt võtta ja tulemus on eesmärgitu. On oluline, et juhendaja selgitaks järgneva ülesande eesmäärke, või eesmärgid pannakse paika koos osalejatega.

„Loova protsessi iseenesestmõistetav osa on toimetulek teatud ebakindlusega, aga draamataolises sotsiaalses ja kollektiivses kunstivormis on oluline, et rühm tunnetab kogu aeg tegevuste peasuunda“ (Owens ja Barber 2014, lk 24-25).

See, millised eesmärgid protsessi alguses seatakse, ei pruugi olla samad, mis selginevad protsessi lõppedes. Protsessi käigus võivad eesmärgid vastavalt protsessi vajadustele, uute ideedele ja põhjendustele sootuks muutuda ja analüüsimisel saab alguses püstitatud eesmäärke ümber lükata. (Owens ja Barber 2014, lk 25)

1.1.1. Draama töövõtted

Draama töövõtted on aja, ruumi ja tegevuse organiseerimiseks kokku lepitud viisid, mille ülesanne on luua tähendust. Need võimaldavad kõigil rühma liikmetel osaleda draamas organiseeritud ja looval viisil ning seda mitmel tasemel: lihtsalt, ebamugavustundeta või siis end tõsiselt proovile pannes. Draama töövõtted on pärit eri lätetest - teatrist, kirjandusest, psühholoogiast, teraapiast ja kunstist.

Tunni edukaks läbiviimiseks on vaja õpetajal seada enda jaoks ülesanded. Maret Oomer on välja toonud enda artiklis „Draama- ja teatriõpetuse vajalikkusest koolis“ ülesanded, mida draamatunni kavandaja võik endale seada. Käesoleva töö kontekstis on olulisemateks ülesanneteks:

- arendada osalejas eneseteadvust, eneseväljendamise oskust
- õpetada osalejat füüsiliselt lõdvestuma
- arendada näitlejameisterlikkust
- arendada loovust, fantaasiat
- analüüsioskust
- koostöövõimet

(Oomer 2001)

Töövõtted võimaldavad osaleda draamas organiseeritud ja looval viisil kõigil protsessis osalevatel inimestel. Mitmesugused draama töövõtted ja tehnikad võimaldavad mitmesugust

osalust. Töövõtted ja tehnika võib osalejatele kujuneda kas efektiivseteks ehk osalejad ei tunne neid rakendades ebamugavust või mõjuvad need tõsiselt väljakutset nõudvalt ja osalemise tõsiselt proovile panna ehk tuntakse ebamugavust. (Owens ja Barber 2014, lk 16)

Allan Owens ja Keith Barber (2014, lk 16) kirjutavad, et „töövõtted rakenduvad kui stsenaariumi osad, määrates rollid, olukorra, tegevuse fookuse ja perspektiivi“. Nad ütlevad, et neid on võimalik kasutada sellel otstarbel, et tuua draamasse uut informatsiooni ja konteksti. (Owens ja Barber 2014, lk 16)

Töövõteteks võivad olla mängud huvi äratamiseks või sisu loomiseks. Läbi mängude on võimalik saavutada ka osalejate pühendumist ja tugevamat panustamist tegevusse. Koosjoonistamine aitab jagada osalejate ideid ja tähelepanekuid. Kivipilt ehk pildi kujutamine erinevate kehapoosidega aitab tegevust analüüsida keskendudes abstraktsele ideele või füüsilisele väljendamiselle. Ka foorumteater on üks töövõtte, mille käigus probleemsündmust mängitakse detailselt läbi. Üheks draama võtmemomendiks on rollivahetus, kus antakse roll teisele osalejale, et väljapääsmatust olukorrast leitaks uus lahenduse viis.

1.1.2. Mäng

Draamatunde tuleb alustada lõbusate ja kõigile jõukohaste tegevustega. Üleminek keerulisemale ülesannetele peab olema järkjärguline.

Pikka aega oli psühholoogias levinud ettekujutus fantaasia primaarsusest ja mängust kui selle produktist. Tänapäeval nähakse üha enam mängu olulisust fantaasia ja loovuse aktiveerimiseks kõigis vanuseklassides. Mäng ei ole lihtsalt sisutu tegevus põhitegevuse kõrval, vaid meetod õpetada, kasvatada, analüüsida inimeste igapäevaseid tegevusi ja probleeme. (Spivakovskaja 1986, lk 42)

„Mäng on kujutluse produkt, selle sisuks on rahuldamata soovide sümboliseerimine.“ (Spivakovskaja 1986, lk 42)

Mängu efektiivsust lapse arengule on mitmete uuringutega põhjendatud ja üha enam mõeldakse välja uusi mänge, et järjest rohkem rõhutada mängu arendavat rolli. Siiski ei tohi

unustada mängu läbi viies või välja mõeldes, et mäng peab eelkõige olema meelelahutuslik ja lõbus tegevus, mis annabki mängule kui meetodile tema tugeva mõju.

1.1.3. Rollimängud

Rollimängud on hea meetod draamatunnis saada osaleja välja tema isiklikust „minapildist“ ja proovida olla keegi teine. Pole oluline, kas roll on loom, lind, tool, sõber või vanaisa, kui mäng sisaldab rolli ja seda on huvitav ja lihtne rakendada. Rollimängud juhatavad osalejad kiiresti sisse draamatundi ja märkamatagi avastab osaleja, et tegelikult ta juba näitleb läbi mängu ja see polegi nii hirmutav, kui juhendaja annaks ülesande koheselt kehastada mingit rolli ja teistele ette mängida.

Olen märganud draamatundides, et palutaksegi mängida mingit rolli teistele ette ja siis osalejad tunnevad hirmu näitlemise ees. Rollimängu õige kasutus aga lõhuvad barjääri hirmu ja näitlemise vahel.

1.2. Draamatöö kavand

Lõputöö praktilises väljundis on koostatud kaks draamategevuse kava vanusegrupile 7- 26 aastased. Põhimeetoditeks on valitud luguteatri ja foorumteatri töövõtted. Draamategevusteks on valitud töövõtted, mida õppisin TÜ Viljandi Kultuuriakadeemias järgmistes ainetes: draamaõpetus, foorumteater, improvisatsioon, sõnaline eneseväljendus, lõimuv teater, füüsiline eneseväljendus. Nimetatud valikuid antud töövõtete ja tegevuste osas põhjendab asjaolu, et neid saab kasutada erinevate vanusegruppidega ja on head analüüsimiseks.

Draama kavandamiseks ei ole võimalik välja pakkuda ühte ja ainuõiget viisi. Kavandamisel tuleb arvestada juhendaja ja osalejatele kõige sobivamat varianti. Erinevates draamat käsitletavates õppekirjandustes võime lugade soovitusi, kuidas teha kavandit.

Owens ja Barber (Draamakompass 2014) kinnitavad, et pole oluline kui erinevalt draamatöö kava kujundatakse, sisaldab see siiski kindlaid punkte:

- *konkreetsed ja lihtsaid rühma vajadusi ja soove arvestavaid õppe-eesmärke;*
- *arusaadavaid ja lihtsaid draamaspetsiifilisi ja üldiseid õppeväljundeid, mis arvestavad rühma arengutaset;*
- *grupile sobiva lähteülesande ja teema valimist;*
- *draamatöökõks olulisi vahendeid ja materjale;*
- *hetke, kui õpetaja ja rühma vahel koostatakse draamalepe, ja selget arusaama,*
- *et seda on saab iga hetk üle vaadata;*
- *kindlat ja selget impulssi draamasse sisse minekuks ja rühma huvi tekitamiseks;*
- *ettevalmistatud küsimusi, millega draamategevusi organiseeritakse;*
- *erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, mida kasutada, et rühma keskendumist suurendada, kui usaldus tegevuse vastu on juba saavutatud;*
- *erivajadustega osalejate draamategevusse kaasamiseks sobivate vahendite kaalumist ja valimist;*

(Owens ja Barber 2014, lk 14)

1.2.1. Draamatöö kavandi koostamise põhimõtted

Antud draamakoolituse kava koostades keskendusin grupile 7- 26 aastased teatrihuvilised noored. Tegevuskavas kirjeldatud ülesandeid on võimalik rakendada metoodilise võttestikuna draamatundides. Antud draamatunnid peaksid sobima gruppidele, kus on erinevas vanuses noored, kes ei oma omavahel rühmasuhteid ja ei ole varasemalt draamatunniga kokku puutunud. Draamatunnid aitavad noorel eneseteadvuse kujundamisele kaasa ja võimaldab arendada noore aktiivset eneseanalüüsi.

Draamatundide eesmärkideks on avardada noorte minapilti, mõistmist suhtevõrgustikust, selle kujunemisest ja sellele toetamisest, ning tuua noored lähemale teatrikunstile.

Tegevustes, kus noor ei ole varem osalenud, tekib noorel hulganisti küsimusi, miks mingit tegevust tehakse ja mida selle teadmisele edasi teha. Selleks, et noorte informatsioonivajadust

rahuldada, on vaja draamatund siduda huvipakkuvate teatriteoreetiliste teadmiste ja faktidega. Siinkohal arvestasin, et tund ei tohi muutuda loenguks, kuid tund peab kaasa aitama noore teatraalsuse arengule, tekitab huvi draamametoodika kasutusvõimaluste vastu ja aitab noorel mõista tegevuse tähendust ja eesmärki. Noor on vaja panna liikuma, osalema, kaasa mõtlema, julgustama arvamust/ideed avaldama.

Draamatunni läbiviimisel pean mina kui juhendaja noort motiveerima, et saavutada noore pühendumus õppeprotsessile. Kui tegemist on grupiga, kus osalevad noored vanuses 7-26 aastased ja kes ei ole omavahel koostööd teinud, siis tuleb arvestada, et grupis leidub Goodi ja Poweri klassifikatsiooni jaotuse järgi noori, keda võib jaotada edukateks, suhtlejateks, võõrandunuteks ja viirastuslikeks. Edukad on kõrge motivatsiooniga ja neil on hea valmidus ülesannete täitmiseks. Suhtlejad on rohkem isiku kui ülesandekeskse käitumisega. Võõrandunud õpilased suhtuvad õppetöösse pigem tõrjuvalt ja nemad on suurema tõenäosusega rühmast väljalangejad ja viirastusliku õpilased jäävad rühmas pigem tahaplaanile ja neid ei pruugi rühmas tähele panna. (Krull 2000, lk 327)

1.2.1.1. Põhjus, miks soovisin viia läbi draamametoodika koolituse

Draamametoodika koolitust ajendas mind läbi viima see, et olen märganud, et noored tõrjuvad harrastusnäitlemist. Väidan seda enda kogemuste põhjal, kui viisin 2013 aasta suvel draamatunde Tartu Maleva noorkotkastega ja töötades Melliste noortekeskuses olen mitmeid kordi kuulutanud välja võimalust osaleda teatriringis, kuid noorte huvi antud ringi kohta puudus. Oletan, et väike huvi harrastusteatri vastu tuleneb sellest, et noored ei tea milliseid võimalusi antud valdkond pakub.

Sellest tulenevalt otsustasin teha draamametoodika koolituse, et näidata noortele, et antud valdkond on huvitavam, lõbusam ja mitmekülgsem kui esmamuljel tundub.

1.2.2. Reflektsooni olulisus

Draamatunnid on hästi ülesse ehitatud siis, kui see pakub osalejale enesearendamisvõimalust. Samuti ei tohi unustada, et enesereflektsoon on draamatunnis oluline osa, mille käigus analüüsitakse tegevust, eesmärki ja indiviidi käitumist grupis. (Owens ja Barber 2014)

Planeerisin teha reflektsooni iga tegevuse järel, kus mõtestatakse lahti tegevus ja tehakse neist järeldusi. Tunni lõpus on kasulik rääkida läbi kõik tegevused ja teha neist kokkuvõtte ja järeldused.

Draamatundide ülesandeks on suunata noored tegutsema ja hiljem tegevuse kaudu teostama eneseanalüüsi. Samuti tuleb pöörata tähelepanu enda nõrkustele, tugevustele, enese hindamisele ja noorte erinevusi ja maailmavaateid märkama ja nende seisukohti, võimeid hindama ja austama. (Owens ja Barber 2014)

1.3. Sihtgrupi kirjeldus ja ealised iseärasused

Eesti noorsootöö seaduse § 3 p 2 sätestab, et noor on seitsme kuni kahekümne kuue aastane füüsiline isik. Töötades grupiga, kus on erineva vanusega noored, peab juhendaja arvestama noore arengut ja oskama erinevaid käitumisetappides noori omavahel koostööd tegema panna.

Draamakoolituse kava planeerides tuleb arvestada osalejate vanuserühmaga ja sellest lähtuvalt arvestama ealiste iseärasustega. Silmas on vaja pidada vanusest tulenevaid oskusi, põhimõtteid ning füüsilist ja vaimset võimekust. Järgida tuleb põhimõtet, et draamaõpetuse ülesanne on arendada noortes intellektuaalseid võimeid, samuti arendada füüsilisi ja emotsionaalseid võimeid. (Omer 2001)

Selle põhjal tuleks kavandada tegevused nii, et koolitusest saavad kasu erinevad vanuseastmed. Nimetatud kasu seisneb: osaleja eneseteadvuse arenemises, eneseväljendamises, oskuses füüsiliselt lõdvestuda, näitlejameisterlikkuse arendamises, loovuse, fantaasia arenemises, analüüsioskuses ja koostöövõimes. (Omer 2001)

Maret Oomer (Oomer 2001) toob vanusegruppide vahel välja järgmised erinevused:

7-10 aastaste noorte puhul on lihtsam tulemini jõuda füüsilisel ja emotsionaalsel tasandil. Intellektuaalse poole arendamine esitab õpetajale aga uusi nõudmisi.

10-15 aastased noored on valmis mitmekülgseks arenguks (nii füüsilisel, emotsionaalsel kui ka intellektuaalsel tasandil).

15-18 aastaseid noori on lihtsam mõjutada füüsilisel ja intellektuaalsel tasandil. Keerulisem on neile anda aga draamaülesandeid, mis puudutavad emotsionaalset tasandit. (Oomer 2001)

2. DRAAAMAKOOLITUSTE TEGAVUSKAVAD JA ANALÜÜS

Koolitus oli kavandatud kahepäevaseks, kokku kuus kontakttundi. Koolitus oli suunatud 7-26 aastastele Mäksa valla noortele. Koolituse viisin läbi Melliste Algkool-Lasteaia väikeses saalis, kuna antud ruum sobis suuruse ja sisustuse poolest kõige paremini. Osalejaid oli esimesel päeval kümme ja teisel päeval kaheksa. Osalejate vanus ulatus seitsmeaastasest kahekümne kuue aastaseni.

Esimese päeva draamategevuste kava on koostatud sissejuhatuseks antud koolituse läbiviimiseks. Oluliseks on peetud noorte tutvumist, suhete loomist, osalejate käitumist, suutlikkuse ja tõekspidamiste selgitamist. Antud kavas kasutatakse draamamänge ja meetodeid, mille vältel toimub pidev arutelu, selgitused ja eneserefleksioon.

Esimese päeva draamategevuste kaval on järgmised tunnusjooned:

- mänguline tegevus;
- protsessi juhib juhendaja;
- erinevate liikmetega koostöö tegemine;
- arutelu ja vestlus kogu protsessi vältel;

Teise päeva draamategevuste kava on koostatud tuginedes draamametoodikale ja tegevuste analüüsimisele. Teise päeva draamategevuste kaval on järgmised tunnusjooned:

- tegevuste mitmekesistamine;
- tegevuste jätkuvus ja järjepidevus;
- erinevate draamategevuste kasutamine ja analüüsimine;
- noorte aktiivne osalemine protsessis;

2.1. Esimese päeva draamategevuste kava

Kokkusaamise tutvustus ja tegevuste selgitamine

Antud osas tutvustan osalejatele koolituse sisu ja tegevusi, mis koolitusel osalejaid kahel päeval ees ootab. Antud osas koostatakse osalejatega draamalepe (vt Lisa 2), millega kinnitatakse reeglid, milledest hoitakse kinni koolituse lõpuni.

Sissejuhatavad tegevused

1. Õpikeskkonna loomine - tegevus arusaamiseks, kui oluline on õpikeskkond ja kuidas on hea paikneda, et kogu grupil oleks hea kaasa töötada.

„Esteetilise ruumi loomine ja kasutamine võib draamatöö kvaliteeti oluliselt mõjutada. Sellele tuleb mõelda nii lühi- kui pikaaegses tööprotsessis. Kauaaegne õnnestunud ruumikasutus tekitab paiga, kuhu rühm tahab tagasi tulla ja kus ollakse valmis õppima.“ (Owens ja Barber 2014, lk 28)

2. Tutvumismäng palliga (nimi ja värv) – Pall lastakse päripäeva ringis käima, see kellel on pall, ütleb oma nime ja värvi, millisena ta enda tunneb hetkel olevat. Osalejad saavad omavahel tutvavaks. Õeldud värvist saab teada iga osaleja aimatava tuju. Erksad värvid positiivne, tumedad negatiivne.

3. Gruppi kuuluvuse hindamine - sotsiomeetriline harjutus. Istutakse ringis toolidel, iga osaleja paneb mingi oma eseme nii ringi tsentri lähedale, kui hästi ta end sel ajal ja selles grupis tunneb.

Tegevusega saame näha, kuidas keegi ennast tunneb hetkel antud grupis. Mida lähemal ese ringi tsentrile on, seda paremini tunneb osaleja end antud grupis.

Grupi häälestus - draamamängud

1. *Koosjoonistamine* - Ühele pikale paberile joonistab iga osaleja kujutise/pildi teemal, mis sai koos välja valitud. Lõpus jutustatakse piltidest kokku üks terviklik lugu – koostöö, omavaheline suhtlus, fantaasialugude jutustamise harjutamine.
2. *Meister – Meister* - Osalejad istuvad ringis ja rütmis, kätega põlvedele patsutades, on vaja öelda teise osaleja nimi - Grupi liikmete nimede kordamine, võistlusmomendi tekitamine, reaktsiooni ja diktsiooni harjutus.
3. *Kalad akvaariumis*- Jagatakse inimesed paaridesse ja tehakse toolidest ring. Ringist väljas olev paariline juhendab ringi sees olevat paarilist (temal silmad kinni). Ringi sees olijaid ajab taga haug. Kelle kätte saab, see mängust väljas. Meeleolukas mäng, loob sõprussidemeid, õpetab kuulama ja usaldama paarilist.
4. *Lehekorjamine* - Iga osaleja teeb endale rebimistehnika abil ühe puulehe, suurus ei ole oluline. Leht pannakse põrandale. Mängujuhi märguande peale hakatakse lehti (igaüks oma lehte) puhuma ühte hunnikusse, kui lehed on hunnikus, on mäng läbi – hingamisharjutus, meeleolu loomine, .
5. *Seebimulli hüüd*- Mängujuht puhub seebimulli õhku, osalejad teevad häält („aaa“, „mmm“, „uuuuu“ jne. iga kord erinevat tähte). Mida madalamale mull kukub, seda madalamaks hääletoon peab minema, kui mull lõhkeb, on vaikus – hääleharjutusmäng, meeleolu loomine.

Põhiosa

Teema leidmine - juhendaja suunamisel

Loo jutustamine ja ettemängimine - Iga osaleja räägib enda nime saamise loo (võib ka pakkuda teemaks seaduse rikkumine, unenägu, kooliprobleem jne). Juhendaja jagab osalejad 3-4 liikmelisteks gruppideks. Grupid räägivad grupisiselt omavahel lugusid ja siis valivad ühe loo välja, mida mängitakse teistele ette.

Kokkuvõte - tagasiside

Koolituspäev võetakse kokku. Arutatakse, milliseid tegevusi tehti ja mida erinevad tegevused õpetasid, milliseid kogemusi saadi. Kõik osalejad tuletasid kordamööda meelde, mida koolituspäeva jooksul tehti. Seejärel arutasid osalejad, mida iga tegevus neile andis, mida arendas. Positiivne oli see, et osalejad tõidki välja ja nimetasid saadud kasuna ära kõik, mis olidki antud tegevuste eesmärgiks.

2.1.1. Juhendaja kommentaar päevakavale

Draamakoolituse esimese päevaks oli planeeritud kolm 45 minutilist tundi.

Koolituse läbiviimisel järgisin tutvustavas osas, sissejuhatavas osas, põhiosas ja kokkuvõtvas osas tegevuste eesmärgi ja enda rolli kogu protsessis. Osalejate valmisoleku tagasin õpperuumi kujundamisega. Lisaks palusin noortel end paigutada ruumi nii, et iga noor ise tunneks end mugavalt ning et nad saaksid hästi osaleda arutlustes ja nende kohalik ei segaks teiste osalust. Parimaks lahenduseks kujunes ring, milles istus ka juhendaja. Sellisel ruumi (noorte) paigutusel oli koheselt tunda grupi ühtsust ja (koos)töövalmidust.

2.1.2 Koolitusprotsessi analüüs

Sissejuhatavas osas valisin tegevused, mis soodustavad loovust, grupitööd ja fantaasia julget kasutamist (vt ptk 2.1). Mängude juhised selgitasin osalejatele lahti arusaadavalt, arvestades laste erinevat võimekust. Oma tähelepanu jaotasin kõigi noorte vahel ja julgustasin noori tegutsema, enda arvamusi ja mõtteid avaldama, ning samuti olema julged eksima. On loomulik, et inimesed kardavad võõras keskkonnas ja grupis teha vigu või sattuda valehääbisse. Selle vältimiseks osalesin ka ise mängudes ja tõin näiteid ootamatutest lahendustest, fantaseerisin. Selline lähenemine andis kinnitust, et tegevustes osaledes ei ole valesid lahendusi. Mitterealistlike lahenduste kasutamine leevendas nii osalejate ja minu enda

hirmu eksida või jätta endast rumalat muljet, samuti vähenes märgatavalt osalejate ebakindlus ja võõrastamine. Juhendajana jälgisin ja järgisin ajakava, et säiliks tunni sobiv tempo.

Kõigile osalejatele olid loodud võimalused kaasarääkimiseks, arutamiseks, tegutsemiseks, analüüsimiseks. Ülesannete lõpus analüüsi tegevusi ja mõeldi selle üle, milleks on üks või teine tegevus kasulik draamatöös.

Vahendid, mida ülesannetes kasutasin, olid osalejatele käepärased ja nende ülesannetes kasutamine ei tekitanud kordagi probleemi. Mängu juhenditest said aru kõik vanuserühma esindajad ja samuti pakkusid tegevused põnevust nii seitsme aastasele kui ka kahekümne kuue aastasele. Oli märgatav grupi tunnetuse tekkimine.

Sissejuhatavas osas kasutatud draamametoodika oli osalejatele meelepärase ja juhustest ning ülesannetest said kõik aru. Esimene tegevus oli „koosjoonistamine“. Selles tegevuses kujunes probleem ülesande lõpus ühtse loo jutustamisel vanuserühmal 7 - 10.a. Väiksem vanuserühm ei suutnud end nii kiiresti grupile avada ja kardeti suhtlemist vanemate osalejatega. Võin öelda, et tegin siin kui juhendaja vea, sest enne ülesande algust ei pannud ma paika selgeid õpiväljundeid ja eesmärke ja sellest tulenevalt pidurdus draamaloo areng (vt ptk 1.1). Probleemi lahendasin seeläbi, et analüüsisin tegevuse keskel koos noortega tegevust ja otsisime koos lahendusi. Joonistamismängu tehti läbi kolm korda ja viimasel korral oli hea gruppitunnetus loo jutustamise järjepidevuse hoidmisel 10 - 18 aastastel. Väikestele oli jutustamine siiski üle jõu käiv ja sellega olin ma arvestanud. Oli märgatav, et loo jutustamise asemel jälgisid nad tähelepanelikult loo kujunemist. Järelikult arenes seeläbi nende kuulumismeel ja tähelepanuvõime. Vanematel kui 18 aastastele ei valmistanud raskusi loo moodustamine, jutustamine ega kuulamine. Joonistatud pilditükikeste alusel jutustati terviklik lugu. Selle tulemusel arenes noortel kuulumisoskus, jutustamisoskus, loovus. Seega vanuseti oli tegevuse kasutegurid erinevad ja samas ühine kasutegur oli loovuse arendamine ja meeskonnatöö.

Kuigi ülaltoodud ülesanne on hea draamatunni esimesteks tegevusteks suhete loomisel ja enda avamisel, tuleb siinkohal järeldada, et päris esimeseks see ülesanne siiski ei sobi. Kuigi

ülesannet koostades pidasin silmas gruppitööd ja omavahelist suhtlust ja tutvust, joonistasid osalejad siiski omaette, suheldes teiste osalejatega minimaalselt. Omakorda seetõttu ei osatud või julgetud ka seotud fantaasialugu jutustada. Ülesande mitmekordne läbitegemine aga viis soovitud tulemuseni oluliselt lähemale.

Sissejuhatust analüüsiva osa avasin küsimusega: Mis te arvate, milleks olid need mängud mida mängisime, kasulikud näitlemisel?

Osalejate vastused:

P1(15): „Usalduse tekkimiseks.“

P2(18): „Rütmitunnetuse arendamiseks.“

T1(14): „Improviseerimist“

T2(18): „Partneriga suhtlemine ja arvestamine“

Põhiosas käsitlesime rollimängu. Selleks palusin igal osalejal jutustada enda nime saamise lugu. Lugude jutustamisega ei olnud osalejatel probleemi. Mõni jutustas enda nimesaamislugu pikalt ja põhjalikult, mõni aga paari sõnaga. Kui ütlesin, et nüüd lavastame ühe nimeloo ja selleks palusin vabatahtlikel näitlema tulla, tekkis 15 - 17 aastaste osalejate seas pahameel, sest tutvustavas osas räägiti, et koolitusel tutvutakse draamametoodikaga ja erinevate töövõtetega, mitte ei näidelda. Selgitades, et ülesande täitmisel ei ole vaja mingeid näitlemisoskuseid ja tegemist on probleemi lahendamisega, muutusid noored rahulikumateks (vt ptk 1.1). Ettemängimisel oldi aga siiski ebakindlad ja lahenduste otsimine ei tahtnud kuidagi õnnestuda. Teistkordsel selgitamisel, et tegemist ei ole näitlemisharjutusega, vaid probleemi lahenduse otsimisega, jõuti läbimängul probleemi ühe lahenduseni. Peale seda tekkis kõigil osalejatel äratundmine ja arusaamine, sest nad mõistsid, kuidas antud ülesanne aitas probleemi lahenduseni jõuda. See avas noored.

Kava läbimise põhjal võib väita, et osalejad said arendada erinevaid võimeid nii emotsionaalsel, füüsilisel ja intellektuaalsel tasandil.

Koolituspäeva võtsime kokku tegevuste analüüsiga ja grupi kuuluvuse hindamisega. Palusin osalejatel nimetada tegevusi, mida käsitlesime ja hinnata kasu, mida nad nendest tegevustest

said. Osalejad olid mõistnud ülesannete funktsionaalust ja öeldi, et läbi mängude ja tegevuste oli hea väljendada oma väärtusi ja ideid. Osalejad ütlesid, et nende jaoks ei olnud mäng enam lihtsalt lõbus tegevus, vaid see oli justkui töörist, millega oli lõbus ja huvitav tööd teha. (vt Lisa 5)

Esimesel päeva lõpus proovisin veel sissejuhatavalt järgmisesse päeva käsitleda noorte lugusid, mis puudutavad nende kokkupuudet kooli vägivallaga. Kuigi antud teema oli planeeritud järgmisse päeva, arvestasin esimese päeva kontekstis ja noorte avatust arvestades, et mõistlik ja õige aeg oleks selle teemaga tutvuda. Lugude jutustamisega ei olnud osalejatel probleeme ja enda emotsioone ja lugusid avaldati siiralt. Samas hakkasid osalejad pikast päevast väsimata ja keskendumisvõime oli häiritud. Koos osalejatega otsustati päev lõpetada ja järgmiseks koolituspäevaks end kosuma saata. Arvan, et tegi siin vea, otsustades järgmise päeva kava eelmisel päeval sissejuhatavalt käsitleda. Oldi eelnevalt juba tehtud päeva tegemistest kokkuvõtte ja protsesse analüüsitud ja uue osa juurdevõtmine ei olnud sobiv. See teema jäi päeva lõpus ka pooleli. Otsuse teemat käsitleda tegin enda emotsioonide ajendil, kuna oli antud protsessi efektsest kulgemisest lummatud ja tahtsin sellega veel tegeleda – ma tunnetasin noorte avanemist ja head grupitööd. Kuna ma ei lähtunud enda koostatud tegevuskavast, võinuks selle tõttu osalejate huvi, motivatsioon, energia sootuks hävineda ja teisele koolituspäevale poleks osalejad soovinud tulla. Sellist tagajärge antud juhul siiski ei saabunud. Noorte väsimuse märke nähes, katkestasin selle teema, et järgmisel päeval edasi minna. Noored olid siiski entusiastlikud ja meelestatud positiivselt järgmisele koolituspäevale tulemisest. Oli märgata, et käsitletud teema jäi noorte mõtetesse ja neil oli sellest teemast end keeruline välja lülitada. Osad noored jätkasid selle teema üle arutamist omavahel veel pärast koolituspäeva.

2.2. Teise päeva draamategevuste kava

Sissejuhatavad tegevused

1. *Tutvumismäng palliga (värv)* – Pall lastakse päripäeva ringis käima, see kellel on pall, ütleb oma värvi ja miks ta täna see värv on.

Teiste osalejatega tutvumiseks ja värvist saab teada osaleja aimatava tuju. Erksad värvid positiivne, tumedad negatiivne.

2. *Gruppi kuuluvuse hindamine*- Istutakse ringis toolidel, asetatakse enda ese nii tsentri lähedale, kui hästi noor ennast grupis tunneb.

Tegevusega saame näha, kuidas keegi ennast tunneb hetkel antud grupis, mida lähemal ese ringi tsentrile on, seda paremini tunneb ta antud grupis.

Grupi häälestus - draamamängud

1. *Teretamismäng*- Liigutakse saalis läbisegi. Mängujuht teatab mängijatele uue tervitusviisi teatud aja tagant. Võib teha ka muusikaga. Kellega kohtutakse, sellega teretatakse mängujuhi öeldud viisil, viies kokku: kuklad, varbad, ninad, põsed, embamine, istmikud, reied, põlved, lõuad, otsmikud, õlad, näpuotsad, küünarnukid, kõrvad. Soojendus, lihased painduma, partneri tunnetus.
2. *Kino* - Grupp jagatakse kaheks. Üks grupp lepib kokku, millest filmi nad „vaatama“ hakkavad. Teine grupp ei tea seda, vaid hakkab arvama esimese grupi emotsioone ja kehakeelt jälgides, millist filmi vaadatakse (nt märul, komöödia, draama, tragöödia, thriller jne). Kordamööda mängivad grupid teineteisele kinosaali emotsioone ette. Kehakeele harjutamine, miimika, grupitöö.
3. *Tere! Mida sa teed?* – Moodustatakse ring. Üks osaleja on ringi sees ja hakkab mingit tegevust tegema (nt kaevamine). Läheb sisse järgmine osaleja ja vahetab ta välja küsides „Tere! Mida sa teed?“ Tegevust teinud osaleja ütleb tegevuse, mida ta tahab, et küsija teeks. Küsija jääb ringi seda tegevust tegema kuniks järgmine osaleja ta välja vahetab. Pantomim, hääleharjutus.
4. *Majakas* - lepitakse kokku üks paar ja paar lepib omavahel kokku heli, mida võiks nende majakas ehk üks neist teha. Üks paarilistest (majakas) viiakse teisest oluliselt eemale, teine (majakat otsiv) paariline hoiab silmi kinni, ega tea kus esimene (majakas) on. Majakas hakkab kokkulepitud häält tegema ja paariline peab silmad kinni kuulmise järgi majaka ülesse otsima. Teised osalejad püüavad võimalikult palju

häälekalt (igasuguseid muid hääli tehes) segada, et otsija ei leiaks majakat. Teised võivad segada ainult häält tehes. Hääleharjutus, kuulmismeel.

5. *Paarilise otsimine* - kõik osalejad jagatakse paaridesse ja paarid lepivad kokku omavahelise hüüde. Üks paarilistest peab silmad kinni leidma üles enda paarilise, kes teda hüüab. Kõik paarid tegutsevad korraga. Meeskonnatöö, hääleharjutus.

Põhiosa

Lugude jutustamine. Palutakse igal osalejal rääkida mõni lugu, mis puudutab koolivägivalda. Rühmaga valitakse välja üks lugu ja hakatakse seda erinevate draamategevustega käsitlema ja lahendusi otsima.

Kasutatavad töövõtted:

1. Tegelase magamistoa joonistamine
2. Läbimäng väikestes gruppides ja suures grupis
3. Kivipilt koos lõpplahendusega

Kokkuvõte - tagasiside

Võetakse päev kokku. Räägitakse, milliseid tegevusi tehti. Mida erinevad tegevused õpetasid.

Võetakse kokku terve koolitus ja arutatakse, mida keegi siit enda jaoks leidis. Küsitakse osalejatelt, mida arvab osalemisest harrastusteatris?

2.2.1. Juhendaja kommentaar päevakavale

Draamatundi kavandades lähtusin esimesel päeval läbitust. Samuti arvestasin tegevusi planeerides sellega, et teisel päeval võib liituda uusi osalejaid.

Teisel päeval oli kaks osalejat vähem kui esimesel päeval. Selle põhjus pole teada. Üheks põhjuseks võis olla esimese päeva liiga pikk draamategevuste päevakava või siis leiti, et antud koolitus ei ole neile sobilik. Samas võib mittetulemiseks olla ka teisi põhjuseid. Koolitusel

osalemine oli vabatahtlik ja enamus osalejatest oli siiski teisel päeval kohal, mis näitas, et enamusele osalejatele pakkus koolitus huvi. Uusi osalejaid ei olnud.

Koolitusprotsessi analüüsi alguses tehti nii nagu esimesel päeval, grupi kuuluvuse hindamise töövõtet. Teisel päeval võis selgelt märgata, et grupp tundis ennast juba koolituse alguses hästi. Osalejad ütlesid ka ise, et tunnevad end hästi ja grupis mugavalt. Mängus „palliga tutvustamine“ valiti enda värvideks enamjaolt heledad toonid, ja põhjendusteks toodi positiivseid tegureid (nt „mul on hea tuju“, „väljas on ilus ilm“, „olen põnevil, mis me täna teeme“).

Sissejuhatavas osas pean nõrgaks tegevuseks ülesannet „*teretamismäng*“. Enda ideelt sobib see mäng alustuseks hästi, sest see soojendab häält, lihaseid ja loob kontakte teiste osalejatega. Siiski oli märgata, et osalejad tegid mängus etteantud tegevusi motivatsioonita. Ka seekord võib järeldada, et juhendajana ma ei selgitanud konkreetselt tegevuse eesmärgi ja õpiväljundeid. See tekitas osalejates ebamugavuse tunde ja motivatsiooni puudumise tegevuse vastu. Ka juhendaja ise tundis ennast ebakindlalt, sest antud mängu tegevus tundus minu jaoks võõrana. Samuti arvasin, et mängu käik võimaldab rohkem füüsiliselt liigutada ja selle abil lihased soojaks teha, kuid sel korral ei kandnud mäng enda eesmärgi.

Teiseks mänguks oli „kino“. Enne mängu algust rääkisime läbi õpiväljundid ja eesmärgid. Ma ei soovinud korrata eelmise mänguga tekkinud viga ja antud mäng meeldis osalejatele tunduvalt rohkem. Mängu sisuks oli etüüdide ettemängimine ja see tekitas osalejates põnevust ja lusti. Kui esimesel päeval võõrastati tegevusi, kus pidi näitlema, siis teisel päeval meeldisid osalejatele just need tegevused, kus sai end proovile panna erinevates rollides. Siit järeldan, et grupiliikmed olid omavahel leidnud kontakti, oskasid tunnetada ja väljendada ka iseennast ja üksteise ees ei kardetud esineda. Samuti mõisteti ja püstitati ise õpiväljundeid ja eesmärgi. Tegevusega taheti ennast ehk enda rollikäsitlust näidata ja enda ideid proovile panna.

Põhiosas käsitlesime ühte kooli vägivalla juhtumit. Kava planeerides kartsin kõige enam, et osalejad ei ava ennast ja pole võimalik neilt lugusid kätte saada. Kui nägin sissejuhatava osa mõju grupi avatusele, mõistsin, et osalejad on valmis aktiivselt ja pühendunult põhiosaga tegelema. Siiski oli üllatav, et põhjalikumad ja emotsionaalsemad lood jutustasid tundlikus eas olevad 14-18 aastased noored. See kinnitas, et noored ei tundnud enam piinlikust ega häbi grupi ees esineda ja enda arvamust avaldada. Siin saame öelda, et minu koostatud draamategevuste kavas püstitatud ülesanded olid saavutanud eesmärgid. Noortes arenes

enesekindlus, eneseväljendamise oskus, osalejad oskasid füüsiliselt lõdvestuda, arendada endas näitlejameisterlikkust, loovust, fantaasiat, analüüsimisoskust ja koostööoskust.

Põhiülesandes kavandatud draamategevusi rakendati ilma probleemideta ja osalejad täitsid ülesandeid põnevusega, kaasahaaravalt. Ülesanded olid kõigile osalejatele jõukohased ja arusaadavad. Koos töötasid kõik vanusegrupid ja takistusi vanuseline erinevus ei tekitanud. Samuti võis täheldada, et esimesel päeval kasutatud töövõtted (vt 2.2) oli abiks tegevustele nagu „tegelase iseloomutoa joonistamine“ „rollimäng väikestes gruppides ja suures grupis“, „kivipilt koos lahenduskäiguga“.

2.3. Grupi tagasiside koolitusele

Teise päeva lõpus võeti kogu koolitus kokku ja analüüsiti toimunut. Tagasisidena rääkisid osalejad, et tegevus arendas nende kehakeelt ja rollikäsitlust, julgust ja enesekindlust. Kuna tegemist on aktiivõppega, siis võib arvata, et see arendas nii osalejate inimsuhteid, kui ka, nagu tagasiside näitas suhtlemisoskust ja eneseväljendamisoskust.

Küsimusele „Millised olid enne koolitust ootused ja milline on arvamus koolituse kohta nüüd?“ vastasid noored erinevalt ja huvitavalt.

P1 (15a.): „Arvasin, et suht mõttetu asjaga on tegemist, aga selgus, et oli päris huvitav ja põnevad tegevused olid.“

P2 (18a.): „Arvasin kah, et jama värk on, et näitleme siin ja tuleb teiste ees mark maani maha teha. Peame esinema teiste ees ja et tegemist on suhteliselt vanurite värgiga. Tegelikult asi aga nii hull üldse ei olnud. Tegemist oli päris huvitava värgiga. Sain juurde julgust, otsekohestust. Kui mulle pakutakse näiteringis kohta, siis ma ära ei ütleks küll.“

T1 (7a.): „Mulle meeldisid mängud. Alguses ma ei tahtnud siia tulla aga nüüd oli tore.“

T2 (26a.): „Arvasin kah, et siin õpetatakse naerma ja nutma, aga väga huvitav oli kokkuvõttes. Tutvusime erinevate meetoditega ja huvitav oli see, et siin nägime, mis toimub nii-öelda lava

taga, et millist tööd ja analüüsi tegelikult on võimalik teha. Sain teada, et draama ei tähenda pelgalt näitlemist, vaid analüüsi ja meetodeid. Näitlemise vastu tekkis huvi küll.“

P3 (17a.): „*Mulle meeldis filmide vaatamise osa.*“

Koolitusel oli oluline grupp saada kaasa mõtlema ja rääkima. Noorte tagasisideme põhjal saab öelda, et draamatund aitas kaasa noore eneseteadvuse kujunemisele ja võimaldas arendada noores aktiivset eneseanalüüsi. Läbi nende tegevuste avardasid noored enda minapilti, mõistsid grupitöö efektiivsust. Samuti said noored lähemalt tutvuda teatrikunstiga.

3. REFLEKTSIOON

Eneserefleksiooniks tuginen Katrin Nielsen konspektile tuginedes. „Protsessdraama analüüs“ (vt Lisa 4). Nimetatud konspekt on koostatud toetamaks draamatunni läbiviija eneseanalüüsi.

1. Hinang eeltööst

Draamatundide tegevuskava püüdsin võimalikult lühidalt, ülevaatlikult ja konkreetselt osalejatele tutvustada. Pidasin silmas seda, et tegevus julgustaks noori ja ei tekiks eelarvamust ega väära arusaama koolituse sisu osas. Enne koolituse päevakavade koostamist tutvusin Mäksa vallas noortele suunatud vabaaja sisustamise võimalustega ja huviringidega. Melliste Algkool-Lasteaed pakub ühe huviringina näiteringi, kuid sellest huviringis saavad osaleda 1.-4. klassi kooli lapsed. Antud draamametoodika koolitus sobis antud asukohta suurepäraselt ja nagu osalejate vanuselisest erinevusest saab järeldada, oli huvi sellise koolituse vastu igas vanusegrupis.

2. Kuidas oli üles ehitatud õppeprotsess

- Grupi tutvustus, kellega draamatunde tehti. Koht.
- Õppe-eesmärgid (õpiväljundid), mida juhendaja endale seadis
- Kuidas kulges sideme loomine grupiga. Kas plaanitud tegevused käivitusid.

Koolituse õppe-eesmärk oli osalejatele tutvustada draamaõpet kui meetodit eneseanalüüsiks, grupitöök, samuti aitamaks hinnata nii teiste kui enese võimeid. Üldeesmärk oli näidata, et draama ei tähenda ainult näitlemisega seonduvaid tegevusi, vaid antud valdkond on palju laiem, sisukas ja seda on võimalik kasutada igapäevaste ülesannete, situatsioonide ja probleemide äratundmisel ja lahendamisel. Esimesel kokkusaamisel tutvustasin koolituse sisu ja eesmärgi, kuid esimeste ülesannete täitmisel oli näha, et noored ei mõistnud, mis neilt täpselt oodatakse ja milline on tegevuse eesmärk. Sellest järeldub, et minu selgitus grupile õppe-eesmärkide osas oli siiski puudulik.

Grupiga sideme loomine ei põhjustanud probleeme. Samas osalejate avanemise kulgu arvestades leian, et oleksin pidanud esimese osa mängudeks valima energilisemad ja rohkem omavahelist suhtlust nõudvad tegevused. Esimene tegevus oli grupiga koos joonistamine

ühele suurele paberile ja joonistuse põhjal ühtse loo jutustamine. Kuna iga osaleja joonistas omaette, siis suhtlus teistega jäi nõrgaks. Mul tuli neid julgustada ja ergutada. Minu, kui juhendaja enesekehtestamisega ei olnud probleeme ning minu märkusi ja ülesandeid kuulati ning küsimuste korral pöörduti julgelt minu poole.

- Kas valitud metoodika toimis? Kas draama võtted ja tööviisid olid otstarbekad?

Põhiliseks draamavõtteks olid draamamängud ja analüüsivad tegevused (kivipilt, tegelase iseloomutoa joonistamine, läbimäng väikestes gruppides ja suures grupis). Kasutatud draamameetodid ja tööviisid löid uut esteetilist materjali. Selle kohta sai kinnitust tagasisidemete ja analüüsitavate osade kaudu. Kui kavade koostamisel olin skeptiline põhiosas mõeldud probleemlugude õnnestamises ja arvestasin, et meeolukam ja meelepäraseks osaks kujunevad sissejuhatavas osas kavandatus tegevused, siis tulemus oli pigem vastupidine. Osalejad tundsid just huvi draamameetodite (rollimäng, kivipilt, tegelase iseloomutoa joonistamine) vastu ja julgelt prooviti meetodeid ja läbi nende otsiti lahendusi. Arvan, et tegevuskavades olid sissejuhatavad mängud liiga mahukad. Samas ilmselt just tänu sellistele eelnevatele tegevustele õnnestus noorte avanemine ning koostöö põhiosas. Rohkem aega oleks pidanud planeerima põhiosasse. Kuna aeg oli piiratud, siis koolituse tempo oli natukene kiirem kui ta oleks olla võimud. Kui alguses oli planeeritud kolme päevane koolitus, siis otsustasin siiski kahe päeva kasuks, sest kartsin koolituse venimist ja osalejate motivatsiooni langust. Arvan, et mõistlik oleks antud koolitus teha siiski kolme päevane ja kaks tundi päevas, arvestades just vanuselist koosseisu.

- Tegevuste juhtimise eesmärgipärasus.

Koolituse eesmärk oli tutvustada noortele draamametoodikat ja seeläbi teadvustada antud valdkonna kasutusvõimalusi. Antud töö eesmärgiks on välja selgitada, kuidas draamameetod mõjutab arusaama, huvi tekitamist harrastusteatri vastu ja milline on koostatud draamategevuste kava praktiline väärtus. Kahepäevase draamategevuste kava koos osalejatega analüüsides märkisid osalejad, et ei olnud varem draamametoodikate koolitusel osalenud. Kuigi mõningad tegevused olid lihtsa ülesehitusega ja oldi varem analoogseid tegevusi tehtud, näiteks „seebumulli hüüd“ ja „lehekorjamine“, ei osatud seda siduda draamaga ja ülesannete

funktsionaalsust ja eesmärgi tuvastada. Osalejatel oli ettekujutus draamametoodikast kui ühest ja üldisest töövõttest, kus käsitletakse rollimänge ja näitlejameisterlikkust. See, millised on antud valdkonna kasutusvõimalused ja analüüsimisel tulenevad lahendused, olid osalejatele uuteks teadmisteks, huvitavad ja andsid neile ülevaate draamametoodika laiaast kasutusvõimalusest ja efektiivsusest. Seda saab järeldada osalejate tagasisidest, mis tehti koolituse lõpus (vt Lisa 5). Osalejad avaldasid, et antud koolitus avas nende arusaama teatrikunstist ja draamametoodikat on võimalik rakendada mitmetes erinevates valdkondades, nende tegevuste huvitavamaks muutmiseks ja analüüsimiseks.

Kuna tegemist oli minu esimese draamaõppe koolitusega, siis selle käigus puutusin palju kokku uute probleemide, ideede ja emotsioonidega. Kuna ei tekkinud sellist olukorda, kus ma ei osanud võtta seisukohta või mõnele osaleja poolt tekkinud küsimusele vastata, siis arvan, et suudan antud valdkonnas orienteerida, tekkinud küsimustele reageerida ja lahendusi otsida. Minu koostatud draamategevuste kava praktiline väärtus oli hea, sest kõik töövõtted täitsid struktuurist lähtuvalt sissejuhatavat, häälestavat, põhiosa ja analüüsivat osa. Samuti toetasid kahe päeva kavad enda struktuuriga teineteist ja esimesel päeval rakendatud kogemusi saadi tulemuslikumalt teise päeva kavas kasutada.

- Koolitust mõjutanud välised protsessid

Kuna koolituspäev kestis mitu tundi, siis pidin arvestama sellega, et osalejatel läheb kõht tühjaks ja tekib väsimus. Selleks puhuks olid suupisteid ja joogipoolist. Tehti kaks 15 minutilist pausi. Kui koolituse alguses leppisime kokku pauside ajad, lipsas mul välja ütlus, et kui keegi tahab vahepeal midagi juua või näksida, siis võib ta laua juures käia. Olgugi, et käidi mõni harv kord tegevuse ajal laua juures joomas ja näksimas, segas see mind. Ma ei pidanud ka enam õigeks enda poolt öeldut tagasi võtta, mis oleks näidanud minu poolt kehtestatud korra muutmist ja ebastabiilsust

Tooksin siiski ka probleemina välja, et koolituse läbiviimise muutis keerukamaks osalejate suur vanuseline erinevus (7-26 aastased). Seitsme aastaste jaoks olid mõned ülesanded keerulised, vanemate jaoks jällegi mõned ülesanded liiga pealiskaudsed (mõeldud väikestele). Aja piiratuse tõttu ei olnud võimalik seda lahendada. Samas aitas selgitustöö äratada huvi antud tegevuse vastu nii suurematel kui väiksematel. Samuti

väsisid väiksemad kiiremini kui suuremad ja väiksemad muutused kiiremini püsimatuteks. Murdeeas noored võisid olla tõrjuvad, taltsutamatud ja jonnakad. Vanuselist erinevust tuleb kava koostamisel tugevalt arvestada. Siiski pean enda koostatud kava antud vanuserühmas heaks ja toimivaks.

4. Enesehinnang

Minu suurimaks nõrkuseks oli vähene kogemus praktikas sellise koolituse ja tegevuskava kavandamisel ja läbiviimisel. Kuigi meetodid ja töövõtted olid mulle tuttavad ja olen neid varem väiksemas ringkonnas kasutanud, muutis nende kasutamine antud koolitusel keerukaks eelkõige grupiliikmete vanuseline erinevus. Kuigi olen enda nõrgaks küljeks pidanud enesekehtestamist, siis antud koolitusel juhtisin mina grupi tegevust ja grupp kuulas minu mänguandeid, korraldusi ja selgitusi. Enda tugevaks küljeks pean head suhtlemisoskust noortega, tugevat empaatiavõimet, kiiret orienteerumist antud valdkonnas ja oskust probleeme lahti mõtestada ja osalejaid kaasa mõtlema tegutsema motiveerida.

KOKKUVÕTE

Loov- praktilise lõputöö teema valikul lähtusin isiklikust huvist draamameetodite kasutamise ja efektiivsuse vastu. Draamategevuste laiem eesmärk on aidata elusündmusi ja nähtusi mõista ja analüüsida. Draamavõtted loovad osalejatele võimalused mõtteid, tundeid ning arusaamisi peegeldada ja aitavad draamategevusi reflekteerida, emotsioonidest ja pingetest laetud tegevusi teadvustada, ladestada ja analüüsida.

Valisin draamameetodite tutvustamise ja kasutamise selle tõttu, et õppides TÜ Viljandi Kultuuriakadeemias huvijuht- loovtegevuse õpetaja erialal (2010-2014) ja seal tutvusin esimest korda erinevate draama töövõtetega järgnevates õppeainetes: draamaõpetus, foorumteater, improvisatsioon, sõnaline eneseväljendus, lõimuv teater, füüsiline eneseväljendus. Mõistsin kui kaasahaarav ja mitmekülgsete kasutusvõimalustega antud valdkond on. Tegelen ise harrastusnäitlemisega ja märkasin võimalust draamametoodika kasutamist harrastusteatri rollide ja teksti analüüsimisel. Veel mõistsin, et läbi draamaõppe on tulemuslikum näitlemishuvi äratamine noortes.

Läbiviidud koolituse eesmärk oli tutvustada noortele draamametoodikat ja seeläbi teadvustada antud valdkonna kasutusvõimalusi. Antud töö eesmärgiks oli välja selgitada, kuidas draamameetodid mõjutavad noore arusaamaist harrastusteatri vastu ja milline on koostatud draamameetodite õppekava praktiline väärtus.

Minu jaoks tegi antud töö keeruliseks sobivate tegevuste kavandamine vanuserühmale 7-26. aastastele. Eesti noorsootöö seadus sätestab (Noorsootöö seadus 2010), et noor on seitsme kuni kahekümne kuue aastane füüsiline isik, sellest tulenevalt arvestasin tegevuskava koostamisel antud vanusegruppi ja nende oskusi, põhimõtteid ning füüsilist ja vaimset võimekust. Järgides põhimõtet, et draamaõpetuse ülesanne on arendada noortes intellektuaalseid võimeid, samuti arendada füüsilisi ja emotsionaalseid võimeid. (Oomer 2001) Selle põhjal kavandasin tegevused nii, et koolitusest saavad kasu erinevad vanuseastmed (vaata Lisa 2). Nimetatud kasu seisneb: osaleja eneseteadvuse arenemises, eneseväljendamises, oskuses füüsiliselt lõdvestuda, näitlejameisterlikkuse arendamises, loovuse, fantaasia arenemises, analüüsioskuses ja koostöövõimes. (Oomer 2011)

Analüüsides praktikajärgselt koostatud draamategevuste kava selgus, et draamakavad ei toiminud ühtviisi tõhusalt erinevas vanuses osalejate puhul, sest üks tegevus annab erinevat

kasu erinevat vanuses osalejatele. Näiteks tegevus “koosjoonistamine” (vt ptk. 2.1.1) näitas seda, et seitsmeaastased ei osanud pildi põhjal lugu moodustada, kuid samas kuulas huviga vanemate noorte jutustamist ja selle tulemusel areneb noores paremini kuulmisoskus. Vanematel osalejatel ei valmistanud raskusi jutu loomine ega kuulamine ja selle tulemusel arenes noortel kuulmisoskus, jutustamisoskus ja fantaasia ja ideede rakendamist tegevustes ja analüüsis. Samuti väsisid väiksemad kiiremini kui suuremad ja muutusid kiiremini püsimatuteks. Seega vanuseti oli tegevuse kasutegurid erinevad ja samas ühine kasutegur oli loovuse arendamine ja meeskonnatöö. Sama õppekava kasutamine töötab, kui juhendaja oskab ülesannet edasi anda vastavalt noore vanusest tulenevalt arusaamistest ja arvestama sama tegevusest saadavast erinevast kasust lähtuvalt noore vanusest.

Draamategevuste kava maksimaalsete eesmärkide saavutamiseks on mõistlik noorte vanusegrupp jagada kolmeks 7.-12. aastased, 13.-17. aastased ja 18.-26. aastased. Antud tegevuskava põhjal saab koostada kolmele vanusegrupile draamaõppe tegevuskava. Sellisel juhul saaksid vastava vanusegrupi noored ühesuguse kasu rakendatavast õppekavast.

Kuigi antud teema ei ole uudne, sest on tehtud erinevaid uurimustöid, vajab draamaõppe täiendavat uurimist ja analüüsimist, et mõista paremini selle vajalikkust ja kasu Eesti riiklikus õppekavas. Draamaõppet on tulemuslik uurida ja analüüsida läbi praktiliste tegevuste. Antud loov-praktiline lõputöö näitab, et selline uurimismeetod on sobiv draamaõppe täiendavaks uurimiseks, et kasutada seda õppetegevuses.

KASUTATUD MATERJALID

Krull.E. 2000 . *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat*. Tartu : Tartu Ülikooli Kirjastus

Nielses.K. 2014 *Protsessdraama analüüs*. Õppevahend Tartu Ülikooli bakalaureuseõppe üliõpilastele. Tartu Ülikool

Oomer.M. 2001. *Teater kui meetod*. Eesti Harrastusteatri Liit. Tallinn

<http://www.akademia.org/projektit/pathways/6-5.htm> (10.04.14)

Owens.A, Barber.K. 2014. *Draamakompass: Protsessdraama käsiraamat* .Tartu Ülikool

Schihalejev, O. 2012. *Õppemeetodid väärtuskasvatuse teenistuses – miks ja kuidas?* Tartu Ülikooli eetikakeskus. <http://www.eetika.ee/1133900>

Spivakovskaja.A. 1986. *Mäng on tõsine asi*: [lastevanemaile]. Tallinn: Valgus

Õnnestav õpetus. 2010. Tartu Ülikooli Kirjastus.

<http://www.ut.ee/pedagoogika/EAPS/%C3%B5nnestav%20%C3%B5petus.pdf> (11.04.14)

Vatsel.A. 2004. *Seiklusrollimäng (LARP) kui noorte vaba aja sisustamise võimalus noorsootöö vahendina*. [Diplomitöö] TPS Noorsootöö osakond

Lisad

Lisa 1 Koolituse eelarve

Kulutus teostati 20.03.2014

Kulutuse nimetus	Kulutus	Kogus	Tüki hind eurodes	Summa kokku eurodes
Suupistelaud osalejatele	Küpsised „Adugs	2	2,27	4,54
	Küpsised „Tuc	4	0,82	3,24
	Küpsised „Selga“	4	0,63	2,52
	Coca-cola	2	1,53	3,06
	Limonaad Limpa	2	1,03	2,06
	Joogitopsid	1	2,3	2,3
	Papptaldrikud	1	2,8	2,8
Tegevusteks vajalikud vahendid	Mullitaja	1	3,3	3,3
	Viltpliiatsid	1	4,4	4,4
	A4 paber	1	1,25	1,25
Summa kokku				29,47€

Lisa 2 Juhendaja tegevuskavad

Esimese päeva tegevuskava

TEGEVUSE VALDKOND	TEGEVUS	AEG	MÄRKUSED	VAHENDID
Kokkusaamise tutvustus ja tegevuste selgitamine	Koolituse sisu tutvustus, tegevuste tutvustus, draamaleppe sõlmimine	15 min	Draamaleppes pannakse paika reeglid, milledest hoitakse koolituse käigus kinni.	
Sissejuhatavad tegevused	Ruumis koha leidmine Palliga tutvustamine Gruppi kuuluvuse hindamine	30 min	Ruumis koha leidmine peab olema selgitusrikas ja juhendaja peab kiirelt olukorrale reageerima. Tulemused võivad olla ootamatud. Lõpplahendus ei pruugi olla ringikujuline.	Toolid osalejatele, pall
Grupi häälestus - draamamängud	Koosjoonistamine Meister – Meister Kalad akvaariumis Lehekorjamine Seebimulli hüüd	60 min	Koosjoonistamine planeeritav aeg: 30 minutit Igale järgmisele tegevusele planeeritav :10min	Pikk rullpaber, joonistusvahendid, toolid piirde ehitamiseks, A4 paber, seebimullitaja
Põhiosa	Nimeloo rääkimine, läbimäng, analüüs	30 min	Julgustada noori lugu rääkima ja motiveerida läbimängus	Käepärased vahendid, mida loo jutustamiseks saab kasutada. Ei pruugi midagi vaja minna
Kokkuvõte ja tagasiside	Päeva kokkuvõte, tegevuste meenutamine ja analüüs	10 min	Toetada noorte mõtteid, mis päeva jooksul tekkisid	

Teise päeva tegevuskava

TEGEVUSE VALDKOND	TEGEVUS	AEG	MÄRKUSED	VAHENDID
Sissejuhatavad tegevused	Palliga tutvustamine Gruppi kuuluvuse hindamine	10 min	Kindlasti peab juhendaja tegevustes osalema	Toolid osalejatele, pall
Grupi häälestus - draamamängud	Teretamismäng Kino Tere! Mida saa teed? Majakas Paarilise otsimine	30 min	Iga tegevuse jaoks planeeritav aeg: 5 minutit	Toolid osalejatele
Põhiosa	Kooli vägivallaga seotud loo rääkimine, läbimäng, analüüs <i>Draama töövõtted, mida kasutada</i> 1. Tegelase iseloomutoa joonistamine 2. Läbimäng väikestes gruppides ja suures grupis 3. Kivipilt koos lõpplahendusega	60 min	Julgustada noori lugu rääkima ja motiveerida läbimängus	Käepärased vahendid, mida loo jutustamiseks saab kasutada. Ei pruugi midagi vaja minna
Kokkuvõte ja tagasiside	<i>Kahe päeva kokkuvõte, tegevuste meenutamine ja analüüs</i>	10 min	Toetada noorte mõtteid, mis päeva jooksul tekkisid	
Sissejuhatavad tegevused	Palliga tutvustamine Gruppi kuuluvuse hindamine	10 min	Kindlasti peab juhendaja tegevustes osalema	Toolid osalejatele, pall

Lisa 3 Draamalepe

- Kõik võtavad tegevustest osa. Me ei kasuta väljendit „mina ei taha seda teha“
- Umbes 45 minutit tegevust ja siis väike paus.
- Teise isiku tegevuse, ideede, analüüsi, arutelu üle me ei naera ega suhtu mõnitavalt

Lisa 4 Eneserefleksiooni juhend

1.Ülevaade eeltööst. Teema tutvustus. Teie eeluuringu käik ja lühike kirjeldus tulemustest.

2. Õppesituatsiooni kirjeldus. Grupi tutvustus, kellega te draamatunde tegite ja koht.

- Õppe-eesmärgid (õpiväljundid), mida te endale seadsite – kas oskasite neid seada, sõnastada ja selgitada grupile.
- Kuidas kulges sideme loomine grupiga? Kas plaanitud tegevused käivitusid?

3. Draamaprotsessi analüüs. Protsessdraamast tühjade majade teemal.

- Lugu - kuidas serveerisite ja esitlesite seda oma grupile?
- Kas osalejate rollid ja teie roll protsessdraamas olid kõigile arusaadavad?
- Kas situatsioon, mille mänguks lõite, oli grupile arusaadav, kohane ja toimis – käivitas loovuse tööle?
- Milline oli osalejate kontsentratsioon ja pinge? Kas lugu sai grupile omaseks? Kas draamatöös oli piisavalt mängulisust, huumorit ja tegemisrõõmu? Kas tegevuse käigus tekkis kõigile mõistetavaid sümboleid/metafoore?
- Kas kasutatud draama võtted ja tööviisid lõid uut esteetilist materjali või täideti neid mehhaaniliselt? Mis võtted ja tööviisid töötasid paremini, mis ei? Milline oli protsessi tempo ja rütm?
- Kas sinu tegevuste juhtimine oli eesmärgipärane? Kui spontaanselt suutsid sa tuvastada uusi ideid-tundeid ja neile reageerida?
- Kas sa esitasid palju küsimusi, olid su küsimused edasiviivad või pärssivad avatud või suletud?
- Kas mingid välised protsessi mitte puutuvad faktorid häirisid?

4. Eneserefleksioon. Minu nõrkused-tugevused. Mida sain teada enda kohta?

Lisa 5 Draamametoodika koolituse videosalvestus

CD lisatud köidetud lõputööle.

Lisa 6 Ühe täiskasvanud lapsevanema tagasiside draamakoolitusele

20-21 märtsil 2014 toimus Melliste külas draamametoodika koolitus noortele, mille korraldaja ja läbiviija oli valla kultuurinõunik ja noorsootöötaja Andri Viinalass.

Koolitusel tegime erinevaid loovmänge, draamamänge ja huvitavaid rollimänge, kasutades erinevaid töövõtteid.

Koolituse lõpus arutlesime, mida see meile andis – milliste mõtetega koolitusele tulime, mida sellest arvame ja milliseid kogemusi koolituselt saime. Noored tulid koolitustega erinevatel ajenditel – kes uudishimust, kes huvist, kes sõbra kutsel või noorsootöötaja soovitusel. Põhiline eelarvamus oli, et koolitusel näidelakse läbi erinevaid situatsioone, tehakse näitetükke. Koolituse alguses olid noored ebalevad ja nii üksteise kui juhendaja suhtes võõrastavad.

Palju nalja ja naeru pakkus mäng „kalapüük“. Samuti tõstis meeleolu mäng, kus üks grupp pidi ära arvama teise grupi emotsioonidest, millist filmi (draama, thriller, komöödia) teine grupp parasjagu „vaatab“.

Emotsionaalse, süvendatud ja tõsise arutelu ja kaasamõtlemine tekkis, kui pidime lahendama elulist situatsiooni, mis kellegagi kunagi päriselt juhtunud. esmalt jutustas iga noor oma loo, misjärel valiti üheskoos välja lugu, mida rollimängu lahendama hakati. See oli kaasahaarav ja lähendav tegevus.

Koolituse lõppedes olid kõik noored nõus osalema teinekordki sellisel koolitusel. Koolitus laiendas oluliselt teadmisi näitlemisest kui sellisest – see ei ole ainult roll, rolli taga on nii palju veel. Noored said teada, kuidas üldse roll sünnib – milliseid erinevaid meetodeid kasutab näitleja, et samastada end mingi rolliga.

Läbi iga tegevuse süvenes noorte kindlustunne, meeskonna tunnetus. Järjest julgemalt hakati väljendama oma arvamusi, emotsioone, tekkis meeskonnatöö ja tugev grupitunnetus. See tõstis noorte positiivset enesekindlust ja avatust teiste suhtes.

Kristel Möller

RESÜMEE

The Implementation of the Drama Method in Founding the Youth Drama Club in Mäksa Parish

Gebrauch der Methode Drama bei der Gründung der Dramagruppe in der Gemeinde Mäksa

Bei der Themenwahl für meine kreativ-praktische Abschlussarbeit bin ich von meinem persönlichen Interesse für Dramapädagogik ausgegangen. Methode Drama ermöglicht den Teilnehmern ihre Gedanken, Gefühle und Tätigkeiten zu reflektieren, die von Emotionen und Spannungen geladenen Tätigkeiten ins Bewusstsein zu bringen, abzulagern und zu analysieren.

Ich habe die Methode Drama gewählt, weil ich als Student der Viljandi-Kulturakademie (2010 – 2014) die Möglichkeit hatte, verschiedene theaterpädagogische Methoden – Dramapädagogik, Forumtheater, Improvisation, mündlicher Ausdruck, physischer Ausdruck, Integrationstheater – kennen zu lernen, und weil ich verstanden habe, wie vielseitige Anwendungsmöglichkeiten die Methode bietet und wie hinreißend dieser Bereich ist. Da ich selbst als Amateurschauspieler tätig bin, habe ich bemerkt, dass es möglich ist, die Methode Drama beim Analysieren der Theaterinszenierungen zu benutzen. Ebenso habe ich verstanden, dass diese Methode beim Wecken des Schauspielinteresses der Jugendlichen effektiv ist.

Das Ziel der durchgeführten Schulung war, den Jugendlichen die Methode Drama vorzustellen und deren Einsatzmöglichkeiten festzustellen. Das Ziel dieser Arbeit war herauszufinden, wie die Methode Drama das Verständnis, das Interesse für Amateurtheater beeinflusst und welchen praktischen Wert das gefasste Curriculum der Dramapädagogik hat.

Es fiel mir schwer, passende Aktivitäten für Jugendliche der Altersgruppe 7 bis 26 zu finden. Estnisches Jugendarbeitsgesetz (Noorsootöö seadus 2010) bestimmt, dass zu den Jugendlichen 7- bis 26-jährige physische Personen zählen, und davon ausgehend habe ich bei der Planung der Aktivitäten die Fähigkeiten und Fertigkeiten dieser Altersgruppe sowie das Prinzip, dass die Aufgabe der Dramapädagogik die Entwicklung der intellektuellen, physischen und emotionellen Fähigkeiten ist (Oomer 2001), berücksichtigt. Ich habe die Aktivitäten so geplant, dass die Schulung für verschiedene Altersgruppen vorteilhaft sein

könnte (siehe Anhang 1). Dieser Vorteil für den Teilnehmer besteht im Folgenden: die Entwicklung des Selbstbewusstseins, der Ausdrucksfähigkeit, der Schauspielmeisterschaft, der Phantasie, der Kreativität, der Analysefähigkeit, der Fähigkeit der Zusammenarbeit und der Entspannung. (Oomer 2011).

Bei der Analyse des verfassten Curriculums stellte sich heraus, dass es nicht für alle Altersgruppen gleichermaßen vorteilhaft war. Zum Beispiel die Aktivität „Zeichnen in der Gruppe“ (siehe Kapitel 5) zeigte, dass Siebenjährige dazu nicht fähig waren, anhand des Bildes eine Geschichte zu erzählen, doch hörten sie mit Interesse den Geschichten älterer Jugendlichen zu. Diese Aktivität hat zur Entwicklung der Zuhör- und Erzählfähigkeit sowie der Kreativität beigetragen, doch war der Wirkungsgrad bei verschiedenen Altersgruppen unterschiedlich (siehe Kapitel 4). Das verfasste Curriculum kann man gut gebrauchen, wenn der Lehrer die Aufgabe unter Berücksichtigung des Alters erteilen kann.

Zum Erreichen der maximalen Ziele wäre es sinnvoll diese große Altersgruppe der Jugendlichen in drei kleinere zu teilen: 7-12-Jährige, 13-17-Jährige und 18-26-Jährige. Anhand des verfassten Curriculums können Lehrpläne für Dramaunterricht für drei Altersgruppen zusammengestellt werden. In diesem Fall würden alle Jugendlichen daraus mehr Nutzen ziehen.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Andri Viinalass

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

DRAAMAMETOODIKA KASUTAMINE MÄKSA VALLA NOORTE NÄITERINGI LOOMISEL

mille juhendaja on rakendusteatri lektor Katrin Nielsen

- 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Viljandis, 20.05.2014

Andri Viinalass